

 06

Pensando sobre os eventos de teclado

Para movimentarmos nossa nave criamos métodos que verificam os inputs de teclado. Por que registramos dois eventos de teclado?

Seleccione 2 alternativas

A

Criamos dois eventos para controlar nossa nave. O evento do tipo KEY_DOWN registra uma propriedade booleana para acelerar a nave enquanto o evento de KEY_UP altera essa mesma booleana e pede para a nave parar de acelerar.

B

Criamos dois eventos de teclado pois queremos verificar duas teclas diferentes no nosso jogo. Como cada evento de teclado verifica apenas uma tecla, precisamos de dois eventos, um para cada.

C

Utilizamos dois eventos de teclado - KEY_UP e KEY_DOWN - pois cada um tem uma função no código. O KEY_DOWN lança um evento quando alguma tecla é pressionada, enquanto que o KEY_UP registra quando uma tecla é solta.